Backlog

* +++Image-Klasse
* +TextUI-Klasse
* +++UI
  + +++Input -> SpielerCommands erzeugen
* +++ButtonUI
* +++UserInput(Inputmanager)
  + +++Mouse Input
  + +Keyboard Input
* +++SpielerDummy Grafik
* +++BaumDummy Grafik
* +WasserDummy Grafik
* +Animierte Image-Klasse
* +++WorldMap
  + +++Generierung/Initialisierung der Spielobjekte
    - +++Terrain
    - ++Vegetation
    - +++Spieler
    - +Items
    - Enemies
* +++Spieler-Klasse
  + +++Erzeuger Spieler zu PlayableGroup hinzufügen
  + +++Logik implementieren -> Command von PlayableGroup-Klasse holen
  + +++Logik implementieren -> Command ausführen
* +++PlayableGroup-Klasse
  + +++CommandQueue
* ++Pathfinding Implementation (A\*?)
* Enemies
* +Item-Klasse
* ++Vegetation-Klasse
  + ++Baum-Klasse
* ++PhysikManager
* ++PhysikModul
  + ++Kollision(?)
  + ++WorldMapPhysicModule
  + ++PlayerPhysicModule